

Sethinweise zu Dominaria

Zusammengestellt von Eli Shiffrin, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Cai Terry und Thijs van Ommen

Fassung vom 31. Januar 2018

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter [Wizards.com/CustomerService](https://www.wizards.com/CustomerService).

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die Mechaniken und Konzepte des Sets.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Dominaria enthält 269 Karten (20 Standardländer, 101 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 53 seltene und 15 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen enthalten sind, sowie 10 weitere Karten, die nur in *Dominaria* Planeswalker-Decks enthalten sind, und 1 einzigartige Promokarte, die nur als Teil der *Dominaria* Buy-a-Box-Promotion in Stores erhältlich ist.

Magic Open House: 14.–15. April 2018

Prerelease-Wochenende: 21.–22. April 2018

Draft-Wochenende: 28.–29. April 2018

Magic-Liga: ab 30. April 2018

Standard Showdown: ab 6. Mai 2018

Store Championship: 30. Juni – 1. Juli 2018

Das Set *Dominaria* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 27. April 2018. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format zugelassen: *Kaladesh*, *Aether-Rebellion*, *Amonkhet*, *Stunde der Vernichtung*, *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan* und *Dominaria*. Karten aus den Willkommens-Decks (und anderen ergänzenden Produkten) mit dem Set-Identifizierungscode W17 sind ebenfalls im Standard-Format zugelassen.

Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magic.wizards.com/rules) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter [Wizards.com/Locator](https://www.wizards.com/locator) findest du eine Veranstaltung oder einen Magic-Store in deiner Nähe.

Story-Schlüsselmoment-Karten in Dominaria

In der Geschichte von *Dominaria* gibt es viele wichtige Momente, doch einige sind entscheidend. Diese werden „Story-Schlüsselmomente“ genannt und auf Karten gezeigt. Um mehr über diese Ereignisse zu erfahren, kannst du die offiziellen *Magic*-Geschichten auf [mtgstory.com](https://www.mtgstory.com) lesen.

Story-Schlüsselmoment 1: Durchtrennte Bande
Story-Schlüsselmoment 2: Letzter Abschied
Story-Schlüsselmoment 3: Abrechnen
Story-Schlüsselmoment 4: In Bolas' Fängen

Die Story-Schlüsselmoment-Karten dieses Sets haben als besonderes Merkmal ein Planeswalker-Symbol in ihren Textboxen. Das Symbol hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Auf den gedruckten Karten ist auch die **mtgstory.com** URL abgebildet, sowie eine Nummer, die angibt, an welcher Stelle in der Geschichte die Karte auftaucht.

Neue Mechanik: Sage-Karten

Mit *Dominaria* wird eine neue Art von Verzauberungen eingeführt: Sagen. Jede Sage erzählt die Geschichte eines Schlüsselereignisses aus der Vergangenheit über einzelne Züge hinweg.

Geschichte Benalias

{1}{W}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

III — Ritter, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Sowie eine Sage ins Spiel kommt, legt ihr Beherrscher eine Sagenmarke auf sie. Sowie deine Hauptphase vor dem Kampf beginnt (direkt nach deinem Ziehsegment), legst du eine weitere Sagenmarke auf jede Sage, die du kontrollierst. Diese Aktionen verwenden nicht den Stapel.

* Jedes Symbol links in der Textbox einer Sage repräsentiert eine *Kapitel-Fähigkeit*. Kapitel-Fähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Sagenmarke, die auf die Sage gelegt wird, dazu führt, dass die Anzahl an Sagenmarken auf der Sage gleich oder größer der Kapitelnummer der Fähigkeit ist. Kapitel-Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt und können beantwortet werden.

* Eine Kapitel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, auf der bereits eine Anzahl an Sagenmarken liegt, die größer oder gleich der Kapitelnummer ist. Wird beispielsweise eine dritte Sagenmarke auf eine Sage gelegt, so wird die Kapitel-Fähigkeit III ausgelöst, aber I und II werden nicht erneut ausgelöst.

* Wurde eine Kapitel-Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt, hat es keine Auswirkung auf die Fähigkeit auf dem Stapel, falls die Sage Marken dazuerhält oder verliert, oder falls sie das Spiel verlässt.

* Falls mehrere Kapitel-Fähigkeiten zur selben Zeit ausgelöst werden, legt ihr Beherrscher sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel. Falls eine der Fähigkeiten ein Ziel benötigt, werden die Ziele bestimmt, sowie du die Fähigkeiten auf den Stapel legst und bevor eine der Fähigkeiten verrechnet wird.

* Falls Marken von einer Sage entfernt wurden, werden die entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten erneut ausgelöst, sollte die Sage irgendwann wieder Sagenmarken erhalten. Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass vorherige Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden.

* Sobald die Anzahl an Sagenmarken auf einer Sage größer oder gleich ihrer höchsten Kapitelnummer ist (im Set *Dominaria* ist das stets drei), opfert der Beherrscher seine Sage, sobald ihre Kapitel-Fähigkeit den Stapel verlassen hat (weil sie z. B. verrechnet oder neutralisiert wurde). Diese zustandsbasierte Aktion verwendet nicht den Stapel.

Hauptthema: Legendäre bleibende Karten

Sowohl alte als auch neue legendäre Charaktere sind auf der ganzen Welt berühmt und bekannt. In jeder *Dominaria*-Boosterpackung befindet sich mindestens eine legendäre Kreatur. Neben den Kreaturen enthält das Set auch eine beachtliche Anzahl anderer legendärer Karten.

Jodah, ewiger Erzmagier

{1}{U}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/3

Fliegend

Du kannst {W}{U}{B}{R}{G} bezahlen, anstatt die Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, zu bezahlen.

Bernsteinmox

{0}

Legendäres Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe einer legendären Kreatur oder eines legendären Planeswalkers, die bzw. den du kontrollierst.

* Beginnend mit *Dominaria* erhalten auch legendäre Karten, die keine Planeswalker sind, einen überarbeiteten Kartenrahmen mit Verzierungen. Diese Änderung ist rein kosmetisch und hat regeltechnisch keine Bedeutung. Allerdings sollte sie dir dabei helfen, legendäre Karten während der Partie auf einen Blick zu erkennen.

* Falls ein Spieler zur gleichen Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine auswählen und alle anderen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen. Dies wird als die „Legendenregel“ bezeichnet.

* Die „Legendenregel“ überprüft legendäre bleibende Karten mit exakt demselben englischen Namen. Du kannst beispielsweise gleichzeitig Teferi den Zeitformer und Teferi, Held Dominarias, kontrollieren.

* Die „Legendenregel“ geht nicht auf den Stapel. Sobald du zwei legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, kannst du keine Aktionen ausführen, bevor die „Legendenregel“ angewendet wird. Falls irgendwelche Fähigkeiten der neuen legendären bleibenden Karte, die ins Spiel kommt, ausgelöst werden, gehen diese Fähigkeiten erst auf den Stapel, nachdem die „Legendenregel“ angewendet wurde.

* Abgesehen von der „Legendenregel“ sind mit dem Übertyp „Legendär“ auf einer bleibenden Karte keine Einschränkungen verbunden. Du kannst eine beliebige Anzahl an legendären bleibenden Karten kontrollieren, die keinen Namen gemeinsam haben, und in deinem Deck kann sich eine beliebige Anzahl an legendären Karten (jedoch nicht mehr als vier Exemplare desselben Namens) befinden.

Neue Mechanik: Legendäre Hexereien

Dominaria führt mit seinem Erscheinen legendäre Hexereien ein, die ganz besondere Momente aus der Vergangenheit unserer Charaktere einfangen. Diese mächtigen Zauber können nur mithilfe legendärer Kreaturen oder Planeswalker unter deiner Kontrolle entfesselt werden.

Urzas vernichtender Strahl

{4}{W}

Legendäre Hexerei

(Legendäre Hexereien kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)

Schicke alle nichtlegendären bleibenden Karten, die keine Länder sind, ins Exil.

* Du kannst legendäre Hexereien nur wirken, wenn du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst. Sobald du beginnst, eine legendäre Hexerei zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über deine legendären Kreaturen oder Planeswalker verlierst.

* Abgesehen von der Einschränkung für das Wirken beinhaltet Übertyp „Legendär“ auf einer Hexerei keine weiteren Regeln. Du kannst in einem Zug eine beliebige Anzahl legendärer Hexereien wirken und dein Deck kann eine beliebige Anzahl an legendären Karten (jedoch nicht mehr als vier Exemplare desselben Namens) enthalten.

Neuer Begriff: Historisch

Wenn du dir die Sagenkarten, legendären Karten und Artefaktkarten dieses Sets anschaust, findest du darauf vieles aus der weitreichenden und mysteriösen Geschichte Dominarias wieder. Einige Karten feiern die ereignisreiche Vergangenheit der Welt, indem sie dich dafür belohnen, dass du diese *historischen* Karten spielst. Historisch ist ein Regelbegriff, der sich auf Karten bezieht, die den Übertyp „Legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ haben.

Jhoira, Kapitänin der Wetterlicht

{2} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

3/3

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

* Eine Karte, ein Zauberspruch oder eine bleibende Karte ist historisch, falls sie den Übertyp „Legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Objekt über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Objekt ist entweder historisch oder nicht historisch.

* Einige Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst.“ Solch eine Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, wird nicht ausgelöst, falls eine historische Karte ins Spiel gebracht wird, ohne sie zu wirken.

* Länderkarten werden niemals gewirkt, also werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, nicht ausgelöst, falls du ein legendäres Land spielst. Sie werden auch dann nicht ausgelöst, falls eine Karte im Spiel in ein legendäres Land transformiert wird, so wie es die doppelseitigen Karten aus *Ixalan* und *Rivalen von Ixalan* tun.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Bonus

Bonus ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, das dich etwas mehr bezahlen lässt, um deinen Zaubersprüchen noch etwas mehr „Durchschlagskraft“ zu verleihen.

Baloth-Verschlinger

{2} {G} {G}

Kreatur — Bestie

4/4

Bonus {4} (*Du kannst zusätzlich {4} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Falls die Bonuskosten des Baloth-Verschlingers bezahlt wurden, kommt er mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.

Die Regeln für Bonus haben sich seit seinem letztmaligen Erscheinen nicht verändert.

* Du kannst Bonuskosten nicht mehrfach bezahlen.

* Falls du eine bleibende Karte mit einer Bonus-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne sie zu wirken, kannst du auch nicht ihre Bonuskosten bezahlen.

* Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei kopierst, deren Bonuskosten bezahlt wurden, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt. Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie einer bleibenden Karte ins Spiel kommt, können für die neue bleibende Karte keine Bonuskosten bezahlt werden, selbst wenn dies für das Original möglich war.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Regeländerung: Schaden kann nicht auf Planeswalker umgelenkt werden

Zuvor konntest du Schaden, der kein Kampfschaden ist und von einer Quelle, die du kontrollierst, deinem Gegner zugefügt würde, umlenken und diesen Schaden stattdessen einem seiner Planeswalker zufügen. Mit dem Erscheinen von *Dominaria* wird diese Regel gestrichen. Eine große Anzahl an Karten, die einem „Spieler deiner Wahl“ eine gewisse Menge Schaden zugefügt haben, haben ein Erratum nach den folgenden Richtlinien erhalten:

- Fähigkeiten mit dem Text „Kreatur oder Spieler deiner Wahl“ wurden zu „Ziel deiner Wahl“ geändert.
- Fähigkeiten mit dem Text „Spieler deiner Wahl“ wurden zu „Spieler oder Planeswalker deiner Wahl“ geändert. Wird die Schadensmenge jedoch anhand von Informationen über den Spieler oder Objekte, die er kontrolliert, berechnet, bleibt die Fähigkeit unverändert und kann nun nur dem Spieler Schaden zufügen.
- Fähigkeiten mit dem Text „Gegner deiner Wahl“ wurden zu „Gegner oder Planeswalker deiner Wahl“ geändert, mit derselben Ausnahme wie oben erwähnt. Diese Zaubersprüche und Fähigkeiten können einen Planeswalker, den du kontrollierst, als Ziel haben.
- Fähigkeiten, die Schaden zufügen, aber kein bestimmtes Ziel angeben, haben kein Erratum erhalten, mit einer Ausnahme: Vollgrimm die Phiolenwerferin.

Zusätzlich zu diesen Änderungen sind auch geringe Anzahl anderer Karten betroffen, die Einfluss auf Schaden nehmen. Insbesondere gilt: Effekte, die Schaden verhindern, der einem Ziel zugefügt würde, haben ein Erratum nach den oben genannten Richtlinien erhalten.

Blitz des Zauberers

{2}{R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du einen Zauberer kontrollierst.

Der Blitz des Zauberers fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Jayas brennendes Inferno

{X}{R}{R}

Legendäre Hexerei

(Legendäre Hexereien kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)

Jayas brennendes Inferno fügt bis zu drei Zielen deiner Wahl je X Schadenspunkte zu.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ohne nähere Angaben nach einem Ziel verlangt, kann dieses Ziel eine Kreatur, ein Spieler oder ein Planeswalker sein. Dies kann durch „ein Ziel deiner Wahl“ oder „ein anderes Ziel“ oder eine Mengenangabe wie „bis zu drei Ziele“ erfolgen. Karten und bleibende Karten, die keine Kreaturen oder Planeswalker sind, können auf diese Art nicht zum Ziel werden.

* Mehr als 700 Karten haben im Zuge dieser Änderungen ein Erratum erhalten. Um den aktuellen Regeltext einer Karte, einschließlich erhaltener Errata, zu sehen, gehe auf <http://Gatherer.Wizards.com>.

Karten, die für *Dominaria* gedruckt wurden und Kreaturen und/oder Spielern, aber keinen Planeswalkern Schaden zufügen (z. B. Karten aus dem Planeswalker-Deck wie Chandra, kühne Pyromagierin, und die Promokarte Feuerklang und Sonnenstimme), benötigen Ziele wie angegeben, auch wenn ähnliche Karten Errata erhalten haben.

Chandra, kühne Pyromagierin

{4}{R}{R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

+1: Erzeuge {R}{R}. Chandra, kühne Pyromagierin, fügt einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

−3: Chandra, kühne Pyromagierin, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

−7: Chandra, kühne Pyromagierin, fügt einem Spieler deiner Wahl und allen Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, je 10 Schadenspunkte zu.

Feuerklang und Sonnenstimme

{4}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Kleriker

4/6

Rote Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

Immer wenn dich ein weißer Spontanzauber oder eine weiße Hexerei Lebenspunkte dazuerhalten lässt, fügen Feuerklang und Sonnenstimme einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Neue Begriffe: Diverse nichtfunktionale Änderungen

Beginnend mit *Dominaria* wurden auch einige kleinere Änderungen an der allgemeinen *Magic*-Terminologie vorgenommen. Diese Änderungen sind rein stilistisch und haben keinen Einfluss auf die Funktionalität.

Der Begriff „Manavorrat“ wurde aus Kartentexten entfernt. Das Konzept bleibt in den Spielregeln jedoch weiter erhalten. Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Menge an Mana zu erzeugen, fügt der Spieler dieses Mana seinem Manavorrat hinzu.

Llanowarelfen

{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

{T}: Erzeuge {G}.

Magic hat auf Englisch „they“ als Pronomen in der dritten Person Singular für einen Spieler übernommen und ersetzt damit „he or she“. Auf Deutsch erfolgt keine Änderung.

Homarid-Kundschafter

{3}{U}

Kreatur — Homarid, Späher

3/3

Wenn der Homarid-Kundschafter ins Spiel kommt, legt ein Spieler deiner Wahl die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Fähigkeiten, die das Verhalten eines Zauberspruchs auf dem Stapel modifizieren, z. B. durch zusätzliche Kosten, bezeichnen sich selbst als „dieser Zauberspruch“, anstatt den Kartennamen zu nennen.

Replik des Zauberers

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Zauberer kontrollierst.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

Und zu guter Letzt trennt nun zur einfacheren Unterscheidung eine Linie Regeltext von Anekdotentext auf Karten, die beides enthalten.

Zyklus: „Check-Länder“

Dominaria enthält einen Zyklus von Doppelländern mit verfeindeten Farben, die dir helfen sollen, immer das richtige Mana zur Hand zu haben. Diese Karten wurden erstmals im *Innistrad*-Set gedruckt und ihre verbündeten Gegenstücke wurden vor Kurzem mit *Ixalan* veröffentlicht.

Isolierte Kapelle

Land

Die Isolierte Kapelle kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine Ebene oder einen Sumpf.

{T}: Erzeuge {W} oder {B}.

* Die „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten dieser Doppelländer überprüfen, ob du Länder mit einem der angeführten Landtypen kontrollierst, und nicht, wie die Länder heißen. Die Länder müssen nicht unbedingt Standardländer sein. Kontrollierst du zum Beispiel die Verstreuten Haine (ein Nichtstandardland mit den Landtypen Wald und Ebene), kommt die Isolierte Kapelle ungetappt ins Spiel.

* Diese Doppelländer haben selbst keinen Landtyp. Die Isolierte Kapelle ist beispielsweise keine Ebene. Eine zweite Isolierte Kapelle kommt nicht ungetappt ins Spiel, falls du sonst nur eine Isolierte Kapelle kontrollierst.

* Sowie diese Länder ins Spiel kommen, überprüfen sie die Länder, die bereits im Spiel sind. Sie sehen keine Länder, die gleichzeitig ins Spiel kommen.

KARTENSPEZIFISCHES

Abrechnen

{2}{B}{B}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Lege zwei Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker, den du kontrollierst.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, Abrechnen zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du legst dann keine Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker.

* Beide Loyalitätsmarken müssen auf denselben Planeswalker gelegt werden.

* Du bestimmst erst, welcher Planeswalker Loyalitätsmarken erhält, sowie Abrechnen verrechnet wird. Falls du keinen Planeswalker kontrollierst, schickst du einfach die Kreatur deiner Wahl ins Exil und legst keine Loyalitätsmarken auf irgendetwas.

Adeliz Glutwind

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Fliegend, Eile

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhalten Zauberer, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Adeliz' letzte Fähigkeit betrifft nur Zauberer, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst, einschließlich Adeliz selbst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder die später im Zug zu Zauberern werden, erhalten nicht +1/+1.

* Adeliz' letzte ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Anstürmen

{W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Anstürmen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

Arvad der Verfluchte

{3}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

3/3

Todesberührung, Lebensverknüpfung

Andere legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer legendären Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Arvad während des Zuges das Spiel verlässt.

Aryel, Ritterin von Windgrace

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Wachsamkeit

{2}{W}, {T}: Erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

{B}, {T}, tappe X ungetappte Ritter, die du kontrollierst: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke X oder weniger.

* Falls Aryel getappt wird, während sie angreift, um eine ihrer Fähigkeiten zu aktivieren, wird sie dadurch nicht aus dem Kampf entfernt.

* Du kannst einen beliebige ungetappte Ritter tappen (einschließlich jener, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit von Aryel zu bezahlen. Du musst Aryel jedoch durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges kontrolliert haben, um eine ihrer aktivierten Fähigkeiten nutzen zu können.

* Sobald du angekündigt hast, dass du Aryels letzte Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, den Wert von X ungültig zu machen, indem sie deine Ritter entfernen oder tappen.

* Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als X ist, sowie versucht wird, Aryels letzte Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du kannst keine zusätzlichen Ritter tappen, nachdem die Fähigkeit bereits aktiviert wurde.

Auf Serras Schwingen

{3}{W}

Legendäre Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur ist legendär, erhält +1/+1 und hat Flugfähigkeit, Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

* Mehrfaches Vorkommen von Flugfähigkeit, Wachsamkeit und/oder Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

* Falls du zwei Auf Serras Schwingen kontrollierst, angelegt an zwei Kreaturen mit demselben Namen, die du kontrollierst, wird die „Legendenregel“ sowohl auf die verzauberten Kreaturen als auch beide Auf Serras Schwingen gleichzeitig angewendet. Du kannst bestimmen, dass du das Exemplar von Auf Serras Schwingen behältst, das an die Kreatur angelegt ist, die du behalten möchtest.

* Falls du zwei bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, aber nur eine legendär ist, wird die „Legendenregel“ nicht angewendet.

Baird, Vogt von Argivia

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/4

Wachsamkeit

Kreaturen können weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {1} für jede dieser Kreaturen.

* Falls du Baird kontrollierst, müssen deine Gegner für eine Kreatur, die angreift „falls möglich“, nicht bezahlen. Falls es keinen anderen Spieler oder Planeswalker gibt, den die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur nicht an.

* In einer Partie Two-Headed Giant können Kreaturen deinen Teamkameraden und Planeswalker, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, ohne dafür Mana bezahlen zu müssen. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.

Belagerungstrupp-Kommandant

{3}{R}{R}

Kreatur — Goblin

2/2

Wenn der Belagerungstrupp-Kommandant ins Spiel kommt, erzeuge drei 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine. {1}{R}, opfere einen Goblin: Der Belagerungstrupp-Kommandant fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Du kannst einen beliebigen Goblin opfern, um die aktivierte Fähigkeit des Belagerungstrupp-Kommandanten zu aktivieren, nicht nur diejenigen, die durch seine ausgelöste Fähigkeit ins Spiel gekommen sind. Du kannst sogar den Belagerungstrupp-Kommandant selbst opfern.

Benalischer Feldmarschall

{W}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Benalische Feldmarschall während des Zuges das Spiel verlässt.

Benebeln

{2}{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges.
Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, Benebeln zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Bernsteinmox

{0}

Legendäres Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe einer legendären Kreatur oder eines legendären Planeswalkers, die bzw. den du kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Bernsteinmox erzeugt ein Mana in der von dir bestimmten Farbe aus den Farben der legendären Kreaturen und Planeswalker, die du kontrollierst. Er erzeugt nicht ein Mana jeder dieser Farben.

* Falls du keine legendären Kreaturen oder Planeswalker kontrollierst, kannst du die Fähigkeit des Bernsteinmox aktivieren, aber sie erzeugt kein Mana.

* Falls deine legendären Kreaturen und Planeswalker alle farblos sind, kannst du die Fähigkeit des Bernsteinmox aktivieren, aber sie erzeugt kein Mana. Farblos ist keine Farbe.

Blitz des Zauberers

{2}{R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du einen Zauberer kontrollierst.
Der Blitz des Zauberers fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Sobald du angekündigt hast, dass du den Blitz des Zauberers wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, die Kosten des Zauberspruchs zu erhöhen, indem sie deine Zauberer entfernen.

Blutstein-Goblin

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Immer wenn du einen Zauberspruch samt Bonuskosten wirkst, erhält der Blutstein-Goblin +1/+1 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Die letzte Fähigkeit des Blutstein-Goblins wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Chainers Qualen

{3}{B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Chainers Qualen fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

III — Erzeuge einen X/X schwarzen Nachtmahr-Schrecken-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Hälfte deines Lebenspunkttestands, aufgerundet, ist. Er fügt dir X Schadenspunkte zu.

* Falls ein anderer Effekt dazu führt, dass Stärke oder Widerstandskraft des Nachtmahr-Schrecken-Kreaturespielsteins, direkt nachdem er ins Spiel kommt, ein anderer Wert als X ist, ist die Schadensmenge, die er dir zufügt, trotzdem X und nicht seine modifizierte Stärke oder Widerstandskraft.

* Falls ein Effekt wie der der Prozession der Gesalbten dazu führt, dass die letzte Kapitel-Fähigkeit von Chainers Qualen zwei Nachtmahr-Schrecken-Kreaturespielsteine erzeugt, fügt dir jeder davon X Schadenspunkte zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führen die ersten Kapitel-Fähigkeiten von Chainers Qualen jeweils dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.

Chandra, kühne Pyromagierin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

5

+1: Erzeuge {R} {R}. Chandra, kühne Pyromagierin, fügt einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

−3: Chandra, kühne Pyromagierin, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

−7: Chandra, kühne Pyromagierin, fügt einem Spieler deiner Wahl und allen Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, je 10 Schadenspunkte zu.

* Chandras erste Fähigkeit kann keinen Planeswalker als Ziel haben.

* Chandras letzte Fähigkeit hat nur den Spieler als Ziel. Kreaturen und Planeswalkern, die der Spieler kontrolliert und die Fluchsicherheit haben, wird Schaden zugefügt.

Dämonenfürst Belzenlok

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dämon

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Dämonenfürst Belzenlok ins Spiel kommt, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die kein Land ist, und nimm sie auf deine Hand. Falls ihre umgewandelten Manakosten 4 oder mehr betragen, wiederhole diesen Vorgang. Der Dämonenfürst Belzenlok fügt dir für jede Karte, die du auf diese Weise auf deine Hand genommen hast, 1 Schadenspunkt zu.

* Sobald die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird sie so lange wiederholt, bis du entweder eine Nichtland-Karte mit umgewandelten Manakosten 3 oder weniger ins Exil schickst oder du gar keine Karte mehr ins Exil schicken kannst. Du kannst nicht vorher bestimmen, den Segen des Dämonenfürsten Belzenlok nicht mehr zu erhalten.

* Länderkarten, die auf diese Weise ins Exil geschickt werden, bleibt im Exil.

* Die Fähigkeit des Dämonenfürsten Belzenlok führt dazu, dass er dir eine Menge an Schaden auf einmal zufügt. Er fügt dir nicht mehrfach 1 Schadenspunkt zu.

* Falls die Manakosten der vorgezeigten Karte, die kein Land ist, {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

* Falls die Karte, die kein Land ist, keine Manakosten hat, sind ihre umgewandelten Manakosten 0.

* Die umgewandelten Manakosten einer geteilten Karte, wie z. B. einer Karte mit Nachhall aus dem *Amonkhet*-Block, sind gleich der kombinierten Manakosten ihrer beiden Hälften.

Dämonische Lebenskraft

{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe ihre Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die Dämonische Lebenskraft kann einen Spielstein verzaubern, doch ihre letzte Fähigkeit bringt den Spielstein nicht auf deine Hand zurück.

Dämpfende Sphäre

{2}

Artefakt

Falls ein Land für zwei oder mehr Mana getappt wird, erzeugt es {C} anstatt jedes anderen Typs und jeder anderen Anzahl.

Jeder Zauberspruch, den ein Spieler wirkt, kostet beim Wirken für jeden anderen Zauberspruch, den er in diesem Zug bereits gewirkt hat, {1} mehr.

* Falls mehrere Ersatzeffekte modifizieren würden, welches Mana eine Fähigkeit, die du kontrollierst, erzeugen würde, bestimmst du einen, der angewendet werden soll. Ermittle dann, ob weitere Ersatzeffekte anwendbar sind. Ein Ersatzeffekt kann auf diese Weise nicht mehr als einmal auf dasselbe Ereignis angewendet werden.

* Die zweite Fähigkeit der Dämpfenden Sphäre zählt Zaubersprüche, die während eines Zuges gewirkt wurden, selbst wenn die Dämpfende Sphäre nicht im Spiel war, als sie gewirkt wurden. Falls z. B. die Dämpfende Sphäre selbst der dritte Zauberspruch ist, den du in einem Zug gewirkt hast, kostet der nächste Zauberspruch, den du wirkst, {3} mehr.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten), füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Darigaaz der Wiedergeborene

{4} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Drache

7/7

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Eile

Falls Darigaaz der Wiedergeborene sterben würde, schicke ihn stattdessen mit drei Ei-Marken auf ihm ins Exil.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls sich Darigaaz mit einer Ei-Marke auf ihm im Exil befindet, entferne eine Ei-Marke von ihm. Falls dann keine Ei-Marke auf Darigaaz liegt, bringe ihn ins Spiel zurück.

* Falls ein anderer Effekt besagt, dass du Darigaaz ins Exil schickst, falls er sterben würde, kannst du Darigaaz' eigenen Effekt zuerst anwenden und drei Ei-Marken auf ihn legen.

* Falls Darigaaz ohne Ei-Marken auf sich ins Exil geschickt wird, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst und du bringst ihn nicht ins Spiel zurück.

Der Artefakt-Krieg

{3} {U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Schau dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Artefaktkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

III — Artefakte, die du kontrollierst, werden bis zum Ende des Zuges zu Artefaktkreaturen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5.

* Die letzte Kapitel-Fähigkeit des Artefakt-Krieges betrifft nur Artefakte, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung kontrollierst. Artefakte, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht zu 5/5 Kreaturen.

* Die letzte Kapitel-Fähigkeit des Artefakt-Krieges überschreibt die normale Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Artefaktkreatur und alle vorherigen Effekte, die die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Artefaktkreatur auf einen bestimmten Wert gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.

* Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Artefaktkreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum), werden weiterhin auf die Kreatur angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

* Falls der Artefakt-Krieg auf irgendeine Weise zu einer Artefakt-Verzauberung wird, bevor seine letzte Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, wird er zu einer 5/5 Sage-Artefaktverzauberungskreatur und wird geopfert, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.

* Eine Ausrüstung, die zu einer Artefaktkreatur wird, wird gelöst, falls sie an eine Kreatur angelegt ist. Ihre Ausrüsten-Fähigkeit kann zwar immer noch aktiviert werden, aber sie wird nicht an die Kreatur deiner Wahl angelegt.

Der Urzeitdrachen glorreiche Wiedergeburt

{5}{W}{B}

Legendäre Hexerei

(Legendäre Hexereien kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)

Bringe alle legendären bleibenden Karten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Du musst selbst dann alle legendären bleibenden Karten ins Spiel zurückbringen, falls die „Legendenregel“ einige davon direkt wieder auf deinen Friedhof legt. Falls irgendwelche Fähigkeiten von den legendären bleibenden Karten, die ins Spiel kommen, ausgelöst werden, kommen die Fähigkeiten auf den Stapel, nachdem die „Legendenregel“ angewendet wurde.

* Alle bleibenden Karten, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, kommen zum selben Zeitpunkt ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeiten haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.

Die Erste Eruption

{2}{R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Die Erste Eruption fügt jeder nichtfliegenden Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

II — Erzeuge {R}{R}.

III — Opfere ein Gebirge. Falls du dies tust, fügt die Erste Eruption jeder Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

* Während die letzte Kapitel-Fähigkeit der Ersten Eruption verrechnet wird, musst du ein Gebirge opfern, falls möglich. Du kannst nicht mehrere Gebirge opfern, um mehr Schaden zuzufügen.

Die Flamme von Keld

{1}{R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Wirf alle Karten aus deiner Hand ab.

II — Ziehe zwei Karten.

III — Falls eine rote Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler in diesem Zug Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 2 zu.

* Falls mehrfache Ersatzeffekte modifizieren würden, wie Schaden zugefügt werden würde, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird (oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird), die Reihenfolge, in der diese Effekte angewandt werden.

* Falls Schaden, der aus einer Quelle zugefügt wird, die du kontrollierst, auf mehrere gegnerische bleibende Karten bzw. gleichzeitig auf einen Gegner und eine oder mehrere bleibende Karten, die er kontrolliert, zugewiesen oder aufgeteilt wird, teile die ursprüngliche Menge, bevor du 2 addierst. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 roten Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 4 und 5 Schadenspunkten modifiziert.

Die Mirari-Hypothese

{4} {U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Bringe eine Spontanzauberkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

II — Bringe eine Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

III — Immer wenn du bis zum Ende des Zuges einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Die letzte Kapitel-Fähigkeit der Mirari-Hypothese kopiert einen beliebigen Spontanzauber oder eine beliebige Hexerei, den bzw. die du wirkst, nicht nur solche mit einem Ziel.

* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei Jayas brennendem Inferno), hat die Kopie denselben Wert für X.

* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie bei Mit Feuer bekämpfen, wenn dessen Bonuskosten bezahlt wurden), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon).

* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Die Wiedergeburt des Ältesten

{4} {B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Jeder Gegner opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker.

II — Jeder Gegner wirft eine Karte ab.

III — Bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Wenn die erste Kapitel-Fähigkeit der Wiedergeburt des Ältesten verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine Kreatur oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge (soweit vorhanden) dasselbe. Dann werden alle bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist.

* Wenn die zweite Kapitel-Fähigkeit der Wiedergeburt des Ältesten verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge (soweit vorhanden) dasselbe. Alle bestimmten Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen.

* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die dieser Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die bleibende Karte, die du durch die letzte Kapitel-Fähigkeit der Wiedergeburt des Ältesten kontrollierst, ins Exil geschickt.

Dornenelementar

{5}{G}{G}

Kreatur — Elementarwesen

7/7

Du kannst das Dornenelementar seinen Kampfschaden zuweisen lassen, als ob es nicht geblockt worden wäre.

* Wenn Kampfschaden zugewiesen wird, bestimmst du, ob du den gesamten Schaden einer blockenden Kreatur zuweisen willst, oder ob du den gesamten Schaden dem Spieler oder Planeswalker zuweisen willst, den das Dornenelementar angreift. Du kannst die Schadenszuweisung nicht aufteilen.

Durchtrennte Bande

{1}{G}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Du kannst die Durchtrennten Bande nicht wirken, es sei denn, du bestimmst ein Artefakt oder eine Verzauberung als Ziel.

* Der Effekt der Durchtrennten Bande zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

* Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, die Durchtrennten Bande zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du bringst keine Länderkarte ins Spiel.

Düsterer Handel

{3}{B}

Spontanzauber

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof. Der Düstere Handel fügt dir 2 Schadenspunkte zu.

* Falls sich zwei oder weniger Karten in deiner Bibliothek befinden, nimmst du sie alle auf deine Hand und legst keine auf deinen Friedhof.

Eiskalter Manipulator

{4}

Artefakt

{1}, {T}: Tappe ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl.

* Sobald ein Spieler ankündigt, dass er einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit oder des Zauberspruchs bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Andere Spieler können nicht versuchen, die bleibenden Karten dieses Spielers zu tappern, um ihn daran zu hindern, {T} zu bezahlen oder genügend Mana zu produzieren.

Erwachen des Waldes

{2} {G}

Hexerei

Bis zu deinem nächsten Zug werden alle Länder, die du kontrollierst, zu 2/2 Elementarwesen-Kreaturen mit Reichweite, Unzerstörbarkeit und Eile. Sie sind auch immer noch Länder.

* Das Erwachen des Waldes enttappert keines der Länder, die zu Kreaturen werden.

* Das Erwachen des Waldes betrifft nur Länder, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Länder, die erst danach unter deine Kontrolle geraten, werden nicht zu Kreaturen.

* Die Länder, die vom Erwachen des Waldes betroffen sind, hören auf, Kreaturen zu sein, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt, und bevor du deine bleibenden Karten enttappst. Falls dies dazu führt, dass irgendwelche zustandsbasierten Aktionen anwendbar werden, oder falls irgendwelche Fähigkeiten ausgelöst werden, werden diese während deines Versorgungssegments abgehandelt.

Evra, Zeugin von Halcyon

{4} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Avatar

4/4

Lebensverknüpfung

{4}: Tausche deinen Lebenspunkttestand mit der Stärke von Evra, Zeugin von Halcyon.

* Falls Evra nicht im Spiel ist, wenn ihre aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, kann der Tausch nicht stattfinden und die Fähigkeit hat keinen Effekt. Falls Evra jedoch im Spiel ist, aber ihre Stärke 0 oder weniger beträgt, findet der Tausch statt und du verlierst wegen Lebenspunktemangel die Partie.

* Wenn ihre aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, verändert sich Evras Stärke zu deiner bisherigen Lebenspunktezahl, und du erhältst oder verlierst so viele Lebenspunkte, dass dein neuer Lebenspunkttestand gleich Evras bisheriger Stärke ist. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* Alle Stärke-modifizierenden Effekte, Marken, Auren und Ausrüstung werden angewendet, nachdem Evras Stärke auf deinen bisherigen Lebenspunkttestand gesetzt wurde. Ein Beispiel: Evra z. B. mit dem Ritterschlag verzaubert (und dadurch 6/6), und du hast 7 Lebenspunkte. Nach dem Austausch wäre Evra eine 9/6 Kreatur (ihre Widerstandskraft wurde 7 und wurde dann vom Ritterschlag verändert), und dein Lebenspunkttestand betrüge 6.

Feuerfaust-Adept

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Wenn der Feuerfaust-Adept ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Zauberern ist, die du kontrollierst.

* Die Anzahl der Zauberer, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die Fähigkeit des Feuerfaust-Adepten verrechnet wird. Falls der Feuerfaust-Adept dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.

Feuerklang und Sonnenstimme (*Buy-a-Box-Promokarte*)

{4}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Kleriker

4/6

Rote Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

Immer wenn dich ein weißer Spontanzauber oder eine weiße Hexerei Lebenspunkte dazuerhalten lässt, fügen Feuerklang und Sonnenstimme einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Falls eine Quelle mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, verlierst und erhältst du gleichzeitig entsprechend viel Leben. Dein Lebenspunktestand verändert sich nicht.

* Die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme kann keinen Planeswalker als Ziel haben.

* Ein Zauberspruch führt dazu, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, falls seine Kosten oder sein Effekt verlangen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder falls eine Anweisung in seinen Kosten oder seinem Effekt durch einen Ersatzeffekt modifiziert wird und das modifizierte Ereignis bewirkt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst. Falls die Kosten oder der Effekt eines Zauberspruchs eine Quelle mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, anweist, Schaden zuzufügen, führt der Zauberspruch ebenfalls dazu, dass Lebenspunkte dazuerhalten werden.

* Falls ein weißer Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du nicht kontrollierst, dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme ausgelöst.

* Falls du eine Menge von Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme wird nur einmal ausgelöst.

* Die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme wird nicht ausgelöst, falls ein weißer Spontanzauber oder eine Hexerei-Karte, die kein Zauberspruch ist, dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wie z. B. die ausgelöste Fähigkeit des Bestärkten Glaubens, wenn dieser umgewandelt wird.

* Falls ein roter und weißer Zauberspruch, den du kontrollierst, mehreren Objekten Schaden zufügt und nur einmal das Wort „zufügen“ verwendet, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme nur einmal ausgelöst. Falls der Effekt eines roten und weißen Zauberspruchs dazu führt, dass er einem Objekt Schaden zufügt und dann durch das zweite Vorkommen des Wortes „zufügen“ noch mehr Schaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme zweimal ausgelöst, usw.

* Falls ein roter und weißer Zauberspruch, den du kontrollierst, Schaden zufügt und gleichzeitig bewirkt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme zweimal ausgelöst.

Freyalises Lied

{1}{G}

Verzauberung — Sage

(*Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.*)

I, II — Bis zu deinem nächsten Zug erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, „{T}“: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

III — Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Die Kreaturen erhalten Wachsamkeit, Unzerstörbarkeit und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Jede der Kapitel-Fähigkeiten von Freyalises Lied betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten keine Fähigkeiten oder +1/+1-Marken.

Froststarre

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/4, hat Verteidiger, verliert alle anderen Fähigkeiten und ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen eine blaue Mauer.

* Die Froststarre überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.

* Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

* Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit hat, die anderen Objekten Fähigkeiten verleiht, verhindert der Effekt der Froststarre, dass diese Fähigkeiten verliehen werden. Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit dazuerhält, nachdem die Froststarre verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit.

Furchtlose Leibwächterin

{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/1

Sowie die Furchtlose Leibwächterin ins Spiel kommt, bestimme eine andere Kreatur, die du kontrollierst.

Opfere die Furchtlose Leibwächterin: Die bestimmte Kreatur erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Die erste Fähigkeit der Furchtlosen Leibwächterin ist keine ausgelöste Fähigkeit und sie verwendet nicht den Stapel. Spieler können nicht darauf reagieren, welche Kreatur du als jene bestimmst, die von ihr beschützt werden soll.

* Falls die Furchtlose Leibwächterin zur selben Zeit ins Spiel kommt wie eine andere Kreatur, kann die Kreatur nicht für ihre Fähigkeit ausgewählt werden.

* Falls die bestimmte Kreatur das Spiel verlässt, kannst du keine neue Kreatur bestimmen, die die Furchtlose Leibwächterin beschützen soll. Falls du in diesem Fall ihre letzte Fähigkeit aktivierst, erhält keine Kreatur Unzerstörbarkeit.

Gabe des Wachstums

{1}{G}

Spontanzauber

Bonus {2} (Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erhält die Kreatur stattdessen +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

* Falls die Bonuskosten für die Gabe des Wachstums bezahlt wurden, ist die Kreatur deiner Wahl ungetappt, bevor sie +4/+4 erhält.

Gaeas Beschützer

{3}{G}

Kreatur — Elementarwesen, Krieger

4/2

Gaeas Beschützer muss geblockt werden, falls möglich.

* Nur eine Kreatur muss Gaeas Beschützer blocken. Andere Kreaturen können ihn ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.

* Der verteidigende Spieler bestimmt, welche Kreatur Gaeas Beschützer blockt, nicht du.

* Falls aus irgendeinem Grund keine der Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken kann (weil sie z. B. getappt sind), dann wird Gaeas Beschützer nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, Gaeas Beschützer zu blocken, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss Gaeas Beschützer auch nicht geblockt werden.

Gaeas Segen

{1}{G}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl mischt bis zu drei Karten deiner Wahl aus seinem Friedhof in seine Bibliothek.

Ziehe eine Karte.

Wenn Gaeas Segen aus deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt wird, mische deinen Friedhof in deine Bibliothek.

* Falls Gaeas Segen keine Karte in einem Friedhof als legales Ziel hat, weil z. B. seine Ziele illegal geworden sind oder weil du kein Ziel bestimmt hast, mischt der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek.

* Falls ein Effekt mehrere Karten gleichzeitig aus deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legt, lege alle diese Karte darauf, bevor Gaeas Segen deinen Friedhof in deine Bibliothek mischt.

Garna die Blutflamme

{3}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Aufblitzen

Wenn Garna die Blutflamme ins Spiel kommt, bringe alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück, die in diesem Zug von irgendwoher dorthin gelegt wurden.

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

* Welche Kreaturenkarten auf deine Hand zurückgebracht werden, wird beim Verrechnen von Garnas ausgelöster Fähigkeit festgelegt. Falls Garna auf irgendeine Weise zuvor auch auf deinen Friedhof gelegt wird, z. B. wegen der „Legendenregel“, wird sie auf deine Hand zurückgebracht.

Gerrards Triumph

{1}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl mit der größten Stärke, die du kontrollierst.

III — Eine Kreatur deiner Wahl mit der größten Stärke, die du kontrollierst, erhält Flugfähigkeit, Ersts Schlag und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Die Kapitel-Fähigkeiten von Gerrards Triumph haben jeweils eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, als Ziel. Falls die Stärke einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, vor dem Verrechnen der Fähigkeit höher wird, ist das Ziel illegal.

Geschichte Benalias

{1}{W}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

III — Ritter, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die letzte Kapitel-Fähigkeit der Geschichte Benalias betrifft nur Ritter, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder die später im Zug zu Rittern werden, erhalten nicht +2/+1.

Geschundener Wachposten

{2}{B}

Kreatur — Skelett, Krieger

2/1

{3}: Tappe den Geschundenen Wachposten. Er erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.)*

* Du kannst die Fähigkeit des Geschundenen Wachpostens auch dann aktivieren, wenn er bereits getappt ist. Er erhält dann trotzdem Unzerstörbarkeit.

Ghitu-Lavaläufer

{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Solange sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden, erhält der Ghitu-Lavaläufer +1/+0 und hat Eile.

* Falls der Ghitu-Lavaläufer Eile verliert, nachdem er in dem Zug, in dem er unter deine Kontrolle gekommen ist, bereits als Angreifer deklariert wurde, greift er weiterhin an. Er wird nicht aus dem Kampf entfernt. Falls er jedoch Eile vor deinem Angreifer-deklarieren-Segment verliert, kann er nicht angreifen.

Ghitu-Wandermagierin

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

Wenn die Ghitu-Wandermagierin ins Spiel kommt und falls du einen anderen Zauberer kontrollierst, fügt die Ghitu-Wandermagierin jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* Die Fähigkeit der Ghitu-Wandermagierin wird nicht ausgelöst, falls du keinen anderen Zauberer kontrollierst, direkt nachdem sie ins Spiel gekommen ist. Falls sie ausgelöst wird, du aber keinen anderen Zauberer kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Ghitu-Wandermagierin fügt nicht mehr Schaden zu, falls du mehr als einen anderen Zauberer kontrollierst.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Ghitu-Wandermagierin dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Goblin-Kettenschwingerin

{R} {R} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

3/3

Erstschlag

Wenn die Goblin-Kettenschwingerin ins Spiel kommt, fügt sie allen Gegnern sowie allen Kreaturen und Planeswalkern, die sie kontrollieren, je 1 Schadenspunkt zu.

* Falls der Schaden, den die Goblin-Kettenschwingerin einem Spieler zufügen würde, verhindert wird, fügt sie den Kreaturen oder dem Planeswalker, die bzw. den dieser Spieler kontrolliert, dennoch 1 Schadenspunkt zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Goblin-Kettenschwingerin dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Goblin-Kriegshäuptling

{1} {R} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Goblins, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Goblins, die du kontrollierst, haben Eile.

* Der Effekt des Goblin-Kriegshäuptlings reduziert nur das generische Mana in den Kosten der Goblin-Zaubersprüche, die du wirkst. Er reduziert z. B. nicht die Kosten des Skirk-Schürfers auf weniger als {R}.

Goblin-Sperrfeuer

{3} {R}

Hexerei

Bonus — Opfere ein Artefakt oder einen Goblin. *(Du kannst zusätzlich zu allen anderen Kosten ein Artefakt oder einen Goblin opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Das Goblin-Sperrfeuer fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls die Bonuskosten für diesen Zauberspruch bezahlt wurden, fügt er außerdem einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

* Du kannst das Goblin-Sperrfeuer nicht wirken, es sei denn, du bestimmst eine Kreatur als Ziel, selbst wenn du seine Bonuskosten bezahlt hast. Du kannst jedoch einen Goblin oder eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst, als Ziel bestimmen, und diese dann opfern, um die Bonuskosten zu bezahlen. Dem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl werden 4 Schadenspunkte zugefügt.

Golem des verborgenen Wissens

{3}

Artefaktkreatur — Golem

2/3

Immer wenn der Golem des verborgenen Wissens angreift oder blockt, zieht jeder Spieler eine Karte.

* Nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Golems des Verborgenen Wissens verrechnet wurde, können Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor Blocker deklariert werden (falls der Golem angreift) und bevor Kampfschaden zugefügt wird (falls der Golem blockt).

Göttliche Anrufung

{2} {W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Göttliche Anrufung zu verrechnen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Grüne Kraft

{5} {G} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

7/7

Erzeuge zu Beginn jedes Versorgungssegments einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturespielstein.

* Die Fähigkeit der Grünen Kraft wird zu Beginn jedes Versorgungssegments ausgelöst, und nicht nur zu Beginn deiner Versorgungssegmente.

* In einer Partie Two-Headed Giant wird die Fähigkeit der Grünen Kraft nur einmal während jedes Versorgungssegments eines Teams ausgelöst.

Grunn, der einsame König

{4} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Menschenaffe, Krieger

5/5

Bonus {3} *(Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Falls die Bonuskosten von Grunn, dem einsamen König, bezahlt wurden, kommt er mit fünf +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn Grunn alleine angreift, verdopple seine Stärke und Widerstandskraft bis zum Ende des Zuges.

* Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich seine Stärke ist. Dasselbe gilt analog für ihre Widerstandskraft.

* Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn diese verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen -X/-0, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt Grunn -7/-0 gegeben hat, sodass er eine -2/5 Kreatur ist, führt das verdoppelt seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass er -2/+5 erhält und bis zum Ende des Zuges -4/10 ist.

* Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die zu Beginn des Angreifer-deklarerungs-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die durch deine Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird Grunns letzte Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.

Hallar Feuerpfeil

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Bogenschütze

3/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Zauberspruch samt Bonuskosten wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Hallar Feuerpfeil. Dann fügt Hallar jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie +1/+1-Marken auf Hallar liegen.

* Hallars letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Falls Hallar das Spiel verlässt, nachdem Hallars letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, aber du verwendest die +1/+1-

Marken, die auf Hallar lagen, bevor Hallar das Spiel verlassen hat, um zu bestimmen, wie viel Schaden jedem Gegner zufügt wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt Hallars letzte Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team jeweils 2 Lebenspunkte für jede +1/+1-Marke, die auf Hallar liegt, verliert.

Heilende Gnade

{W}

Spontanzauber

Verhindere die nächsten 3 Schadenspunkte, die einem Ziel deiner Wahl in diesem Zug von einer Quelle, die du bestimmst, zugefügt würden. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Die Heilende Gnade hat nur die Kreatur, den Planeswalker oder den Spieler als Ziel, die bzw. der den Schaden verhindernden „Schild“ erhält. Die Quelle wird nicht als Ziel bestimmt.

* Du bestimmst nur eine Quelle, auch falls die Quelle keine 3 Schadenspunkte zufügt.

* Du erhältst 3 Lebenspunkte, sowie die Heilende Gnade verrechnet wird, selbst wenn es keinen Schaden zu verhindern gibt.

Helm der Schar

{4}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen Spielstein, der eine Kopie der ausgerüsteten Kreatur ist, außer dass der Spielstein nicht legendär ist, falls die ausgerüstete Kreatur legendär ist. Der Spielstein erhält Eile.

Ausrüsten {5}

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (falls diese Kreatur nicht auch etwas kopiert oder ein Spielstein ist; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Der Spielstein ist nicht legendär und diese Ausnahme ist kopierbar. Falls etwas anderes später den Spielstein kopiert, ist auch die Kopie nicht legendär. Falls du zwei oder mehr bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, aber nur eine legendär ist, wird die „Legendenregel“ nicht angewendet.

* Der Spielstein erhält permanent Eile und dieser Effekt ist nicht kopierbar. Falls etwas anderes später den Spielstein kopiert, hat die Kopie nicht Eile.

* Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der vom Helm der Schar erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.

* Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert (wenn die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (B) ins Spiel.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

* Falls die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Helms der Schar verrechnet wird, oder falls keine Kreatur ausgerüstet ist, wird kein Spielstein erzeugt. Falls jedoch der Helm der Schar das Spiel

verlässt, während sich seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel befindet, wird ein Spielstein der letzten Kreatur, die er ausgerüstet hat, erzeugt. Falls diese Kreatur ebenfalls das Spiel verlassen hat, wird ihre zuletzt bekannte Information verwendet, um zu ermitteln, wie der Spielstein aussehen wird.

Herrschaft des Lichts

{3} {B} {B} {B}

Legendäre Verzauberung

Fluchssicher

Du kannst die Partie nicht verlieren.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, ziehe entsprechend viele Karten.

Immer wenn du Lebenspunkte verlierst, schicke für jeden verlorenen Lebenspunkt entweder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, oder eine Karte aus deiner Hand oder deinem Friedhof ins Exil.

Wenn die Herrschaft des Lichts das Spiel verlässt, verlierst du die Partie.

* Auch wenn du die Partie nicht verlieren kannst, kann dein Gegner die Partie noch immer gewinnen, falls ein Effekt dies besagt.

* Während du die Herrschaft des Lichts kontrollierst, kann sich dein Lebenspunktstand weiterhin verändern. Die Effekte der Herrschaft des Lichts ersetzen nicht das Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten.

* Du musst nicht alle Karten derselben Zone ins Exil schicken. Falls eine Quelle dir z. B. 5 Schadenspunkte zufügt, kannst du eine bleibende Karte, zwei Karten von deiner Hand und zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken.

* Falls du weder bleibenden Karten noch Karten auf deiner Hand oder in deinem Friedhof mehr hast, musst du die Herrschaft des Lichts selbst opfern und verlierst die Partie.

* Falls dir mehr Schaden zugefügt wird, als du Karten hast, die du ins Exil schicken könntest, schickst du einfach alles ins Exil, was du ins Exil schicken kannst.

In Bolas' Fängen

{4} {U} {U}

Legendäre Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Du kontrollierst die verzauberte bleibende Karte.

Die verzauberte bleibende Karte ist legendär.

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Diese bleiben weiterhin angelegt, aber Effekte von Auren, die von „du/dir“ sprechen, beziehen sich nach wie vor auf den Beherrscher der Aura, Ausrüstungen können nur von ihrem jeweiligen Beherrscher umgerüstet werden, usw.

* Falls du zwei In Bolas' Fängen, die jeweils an zwei bleibende Karten mit demselben Namen angelegt sind, kontrollierst, wird die „Legendenregel“ zum selben Zeitpunkt auf die verzauberten bleibenden Karten und auf In Bolas' Fängen angewendet. Du kannst bestimmen, dass du das In Bolas' Fängen behältst, welches an die verzauberte bleibende Karte angelegt ist, die du behalten willst.

* Falls du zwei oder mehr bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, aber nur eine legendär ist, wird die „Legendenregel“ nicht angewendet.

Jaya Ballard

{2} {R} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Jaya

5

+1: Erzeuge {R} {R} {R}. Verwende dieses Mana nur, um Spontanzauber oder Hexereien zu wirken.

+1: Wirf bis zu drei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

–8: Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst Spontanzauber- oder Hexereikarten aus deinem Friedhof wirken. Falls eine Karte, die auf diese Weise gewirkt wurde, auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.“

* Mana, das durch Jayas erste Fähigkeit erzeugt wird, kann für eine beliebige Anzahl an Spontanzaubern und/oder Hexereien verwendet werden.

* Du bestimmst, wie viele Karten du abwirfst, während Jayas zweite Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst bestimmen, auf diese Weise gar keine Karten abzuwerfen (und dann auch keine Karten zu ziehen), falls du dies willst.

* Jayas Emblem erlaubt es dir nur, Spontanzauber- oder Hexerei-Karten aus deinem Friedhof zu wirken. Du kannst z. B. keine Spontanzauber- oder Hexerei-Karten aus deinem Friedhof umwandeln.

Jayas brennendes Inferno

{X} {R} {R}

Legendäre Hexerei

(Legendäre Hexereien kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)

Jayas brennendes Inferno fügt bis zu drei Zielen deiner Wahl je X Schadenpunkte zu.

* Du kannst dasselbe Ziel nicht mehr als einmal als Ziel für Jayas brennendes Inferno bestimmen, um ihm mehr Schaden zuzufügen.

Jhoiras treuer Gefährte

{4}

Artefaktkreatur — Vogel

2/2

Fliegend

Historische Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

* Die letzte Fähigkeit von Jhoiras treuem Gefährten reduziert nicht seine eigenen Kosten, während du ihn wirkst.

Jodah, ewiger Erzmagier

{1} {U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/3

Fliegend

Du kannst {W} {U} {B} {R} {G} bezahlen, anstatt die Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, zu bezahlen.

* Jodahs Fähigkeit sind alternative Kosten, um einen Zauberspruch zu wirken. Du kannst diese nicht mit anderen alternativen Kosten kombinieren, wie z. B. Rückblende. Du kannst zusätzlich zu diesen alternativen Kosten zusätzliche Kosten bezahlen, wie z. B. Bonuskosten.

* Falls du Jodahs alternative Kosten auf einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten anwendest, ist X gleich 0.

* Falls du einen Zauberspruch wirkst, für den Mana ausgegeben werden kann, als sei es Mana einer beliebigen Farbe, kannst du diesen für Jodahs alternative Kosten wirken und dennoch Mana ausgeben, als sei es Mana einer beliebigen Farbe.

Juggernaut

{4}

Artefaktkreatur — Juggernaut

5/3

Der Juggernaut greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Der Juggernaut kann von Mauern nicht geblockt werden.

* Falls der Juggernaut aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Kamahls Druidengelübde

{X} {G} {G}

Legendäre Hexerei

(Legendäre Hexereien kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)

Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Länderkarten und/oder legendären bleibenden Karten mit umgewandelten Manakosten von jeweils X oder weniger ins Spiel bringen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

* Für Karten in deiner Bibliothek mit {X} in ihren Manakosten wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Alle bleibenden Karten, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, kommen zum selben Zeitpunkt ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeit haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.

Karn, Urzas Spross

{4}

Legendärer Planeswalker — Karn

5

+1: Decke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner bestimmt eine davon. Nimm die bestimmte Karte auf deine Hand und schicke die andere mit einer Silbermarke auf ihr ins Exil.

–1: Nimm eine Karte, die du besitzt und auf der eine Silbermarke liegt, aus dem Exil auf deine Hand.

–2: Erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

* Ein Spielstein, der von Karns letzter Fähigkeit erzeugt wird, zählt sich selbst, also ist er mindestens 1/1.

* Karn ist farblos, aber kein Artefakt. Die Konstrukt-Spielsteine, die von Karns letzter Fähigkeit erzeugt werden, zählen Karn daher nicht mit.

Karns temporale Schneise

{4} {U} {U}

Legendäre Hexerei

(Legendäre Hexereien kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)

Ein Spieler deiner Wahl erhält nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. Bringe bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Schicke Karns temporale Schneise ins Exil.

* Falls der Spieler deiner Wahl oder die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, sowie Karns temporale Schneise verrechnet wird, ist das andere Ziel ganz normal betroffen und Karns temporale Schneise wird ins Exil geschickt. Falls beide Ziele illegal sind, wird Karns temporale Schneise nicht verrechnet und sie wird nicht ins Exil geschickt.

Kazarov, Sengir-Reinblut

{5}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir

4/4

Fliegend

Immer wenn einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zugefügt wird, lege eine +1/+1-Marke auf Kazarov, Sengir-Reinblut.

{3}{R}: Kazarov fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Falls Kazarov zum selben Zeitpunkt Schaden zugefügt wird, zu dem einer Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, Schaden zugefügt wird, muss Kazarov den Schaden überleben, um eine +1/+1-Marke zu erhalten.

* Falls mehreren Kreaturen gleichzeitig Schaden zugefügt wird, wird Kazarovs ausgelöste Fähigkeit für jede Kreatur einmal ausgelöst.

Keldonischer Aufseher

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/1

Bonus {3}{R} *(Du kannst zusätzlich {3}{R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Eile

Wenn der Keldonische Aufseher ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst mit der zweiten Fähigkeit des Keldonischen Aufsehers auch eine ungetappte Kreatur als Ziel bestimmen und die Kontrolle über sie übernehmen. Du kannst auch eine Kreatur enttappen, die du bereits kontrollierst, und ihr Eile verleihen.

Keldonischer Krieger

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Immer wenn der Keldonische Krieger angreift, lege eine Sagenmarke auf eine Sage deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Die entsprechende Kapitel-Fähigkeit der Sage deiner Wahl wird ausgelöst und verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.

Klinge des Vorfahren

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0, hat Wachsamkeit und verursacht Trampelschaden.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, lege die Klinge des Vorfahren an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Ausrüsten {3}

* Falls es kein Ziel für die ausgelöste Fähigkeit der Klinge des Vorfahren gibt, oder falls das Ziel der Fähigkeit zu einem illegalen Ziel wird, bleibt die Klinge des Vorfahren im Spiel und ist nicht angelegt.

Kompass des Navigators

{1}

Artefakt

Wenn der Kompass des Navigators ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

{T}: Bis zum Ende des Zuges wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einem Standardlandtyp, den du bestimmst.

* Das Übernehmen des Standardlandtyps führt dazu, dass das Land deiner Wahl die entsprechende Manafähigkeit erhält. Da der neue Standardlandtyp „zusätzlich zu“ den anderen Typen existiert, behält es die anderen Fähigkeiten, die es zuvor hatte.

Korrosives Schlammwesen

{1}{G}

Kreatur — Schlammwesen

2/2

Immer wenn das Korrosive Schlammwesen eine ausgerüstete Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, zerstöre am Ende des Kampfes alle Ausrüstungen, die an jene Kreatur angelegt sind.

* Welche Ausrüstungen zerstört werden, wird erst festgelegt, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Korrosiven Schlammwesens am Ende des Kampfes verrechnet wird. Die Ausrüstung wird selbst dann zerstört, falls das Korrosive Schlammwesen zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

* Falls die Kreatur, die das Korrosive Schlammwesen blockt oder von der es geblockt wird, das Spiel verlässt, wird die Ausrüstung, die an die Kreatur unmittelbar bevor sie das Spiel verlassen hat angelegt war, beim Verrechnen der verzögert ausgelösten Fähigkeit des Korrosiven Schlammwesens am Ende des Kampfes zerstört.

Kraftsteinscherbe

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge {C} für jedes Artefakt namens Kraftsteinscherbe, das du kontrollierst.

* Die aktivierte Fähigkeit der Kraftsteinscherbe ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Kriegsschrei-Phoenix

{3}{R}

Kreatur — Phoenix

2/2

Fliegend, Eile

Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreifst, kannst du {2}{R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Kriegsschrei-Phoenix aus deinem Friedhof getappt und angreifend ins Spiel zurück.

* Sowie der Kriegsschrei-Phoenix aufgrund seiner ausgelösten Fähigkeit zurück ins Spiel kommt, bestimmst du, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker er angreift. Es muss nicht derselbe Gegner oder gegnerische Planeswalker sein, den deine anderen angreifenden Kreaturen angreifen.

* Falls der Kriegsschrei-Phoenix angreifend ins Spiel kommt, wurde er in diesem Zug nicht als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst.

Kwende, Stolz der Femeref
{3}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
2/2

Doppelschlag
Kreaturen mit Ersts Schlag, die du kontrollierst, haben Doppelschlag.

* Eine Kreatur mit Ersts Schlag und Doppelschlag fügt ihren Kampfschaden genau wie eine Kreatur mit Doppelschlag zu. Sie fügt ihren Schaden nicht dreimal oder vor einer anderen Kreatur mit Ersts Schlag zu.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, Ersts Schlag erhält, nachdem Kwende ins Spiel gekommen ist, erhält die Kreatur auch Doppelschlag.

* Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem Ersts Schlagschaden zugefügt wurde, fügt sie keinen normalen Kampfschaden zu.

Llanowarspäher
{1}{G}
Kreatur — Elf, Späher
1/3

{T}: Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Der Effekt des Llanowarspähers zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann eine Länderkarte selbst dann ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits so viele Länder gespielt hast, wie du durftest, oder auch falls es nicht dein Zug ist.

Lyra Morgenbringer
{3}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Engel
5/5

Fliegend, Ersts Schlag, Lebensverknüpfung
Andere Engel, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Lebensverknüpfung.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Engel, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, sollte Lyra während des Zuges das Spiel verlassen.

Marwyn die Nährerin
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Druiden
1/1

Immer wenn ein anderer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Marwyn die Nährerin.

{T}: Erzeuge {G} in Höhe von Marwyns Stärke.

* Marwyns aktivierte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Meervolk-Gaunerin
{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn die Meervolk-Gaunerin ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur verliert alle Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges.

* Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten des Zauberspruchs oder der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, die aktivierten Fähigkeiten einer bleibenden Karte zu entfernen, um deren Aktivierung zu verhindern. Wurde sie erst einmal aktiviert, wird die Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet, auch falls die Kreatur die Fähigkeit anschließend verliert.

* Falls die Kreatur deiner Wahl eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn sie getappt wird, wird die Fähigkeit ausgelöst, bevor sie alle Fähigkeiten verliert.

* Falls Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl als */* angegeben ist und ihre Stärke und Widerstandskraft durch eine Fähigkeit definiert wird, ist sie 0/0, sobald sie alle Fähigkeiten verliert. Falls ihre Stärke und Widerstandskraft */*+1 beträgt, ist sie 0/1 usw.

Mishras Selbstreplikator

{5}

Artefaktkreatur — Montagearbeiter

2/2

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von Mishras Selbstreplikator ist. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

* Der Spielstein hat die Fähigkeit von Mishras Selbstreplikator. Er kann auch Kopien von sich selbst erzeugen.

* Während die ausgelöste Fähigkeit von Mishras Selbstreplikator verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {1} bezahlen, um mehr als einen Spielstein zu erzeugen. Falls du jedoch mehr als einen Mishras Selbstreplikator kontrollierst, kannst du {1} für jede ihrer Fähigkeiten bezahlen.

* Der Spielstein kopiert weder Marken, die auf Mishras Selbstreplikator liegen, noch Schaden, der auf Mishras Selbstreplikator vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Selbstreplikators verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach einer von Mishras Selbstreplikatoren ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte diesen Selbstreplikator betreffen, werden diese beachtet.

* Falls Mishras Selbstreplikator das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie von Mishras Selbstreplikator ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte von Mishras Selbstreplikator, die er zuletzt im Spiel hatte.

Mit Feuer bekämpfen

{2}{R}

Hexerei

Bonus {5}{R} (*Du kannst zusätzlich {5}{R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Mit Feuer bekämpfen fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er stattdessen 10 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst. (*Diese Ziele können auch Spieler und Planeswalker sein.*)

* Falls die Bonuskosten für Mit Feuer bekämpfen bezahlt werden, kann die Hexerei Kreaturen, Spieler und Planeswalker als Ziel haben.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele von Mit Feuer bekämpfen und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch auf den Stapel legst. Werden die Bonuskosten für Mit Feuer bekämpfen bezahlt, muss jedem Ziel mindestens 1 Schadenspunkt zugefügt werden.

* Falls einige der Ziele illegal sind, sowie versucht wird, Mit Feuer bekämpfen zu verrechnen, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt würde, geht verloren.

Muldrotha die Gräberflut

{3}{B}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

6/6

Während jedes deiner Züge kannst du bis zu eine bleibende Karte jeden Typs bleibender Karten aus deinem Friedhof spielen. *(Falls eine Karte mehrere Typen bleibender Karten hat, bestimme beim Spielen einen davon.)*

* Du kannst z. B. eine Artefaktkreaturenkarte als deine Artefaktkarte wirken und eine weitere Artefaktkreaturenkarte als deine Kreaturenkarte wirken.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und anderen Einschränkungen beachten, die du aus deinem Friedhof spielst. Du kannst Muldrotha z. B. nicht dazu nutzen, ein zusätzliches Land zu spielen oder während deines Endsegments einen Planeswalker zu wirken.

* Du musst die Kosten bezahlen, um eine Karte, die kein Land ist, auf diese Weise zu wirken. Falls sie alternative Kosten hat, kannst du sie stattdessen für diese Kosten wirken.

* Sobald du beginnst, eine Karte zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Muldrotha verlierst.

* Falls du eine Karte aus deinem Friedhof spielst und dann im selben Zug eine neue Muldrotha unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du im selben Zug eine weitere Karte desselben Typs aus deinem Friedhof spielen.

* Falls eine bleibende Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, sie zu wirken, bevor sie ein Spieler aus deinem Friedhof entfernen kann.

* Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, wie die von Gisa und Geraff und Karador, Geisterhauptide, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.

Multani, Yavimayas Avatar

{4}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

0/0

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Multani, Yavimayas Avatar, erhält +1/+1 für jedes Land, das du kontrollierst, und jede Länderkarte in deinem Friedhof.

{1}{G}, bringe zwei Länder, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück: Bring Multani aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Multanis Fähigkeit, die seine Stärke und Widerstandskraft modifiziert, wird nur angewendet, während er im Spiel ist. In allen anderen Zonen ist er eine 0/0 Kreaturenkarte.

* Um Multanis letzte Fähigkeit zu aktivieren, musst du Länder, die du kontrollierst, aus dem Spiel zurück auf die Hand ihres Besitzers bringen. Länderkarten in deinem Friedhof können nicht auf diese Weise zurückgebracht werden.

Naban, Dekan der Iteration

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Falls ein Zauberer, der unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

* Naban betrifft sowohl die eigenen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten eines Zauberers als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Zauberer ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „Wenn“ oder „Immer wenn“.

*Ersatzeffekte sind von Nabans erster Fähigkeit nicht betroffen. Ein Zauberer, der z. B. mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.

* Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“ (wie z.B. das Bestimmen eines Kartennamens mit dem Herumpfuschenden Magier), sind nicht betroffen.

* Nabans Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.

* Das auslösende Ereignis muss sich nicht auf „Zauberer“ beziehen. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt“, zweimal ausgelöst werden, falls die ins Spiel kommende Kreatur ein Zauberer ist.

* Schau dir jede bleibende Karte an, wie sie im Spiel existiert und rechne dauerhafte Effekte mit ein, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls du z. B. eine Arkane Adaption mit dem bestimmten Kreaturentyp Zauberer kontrollierst, würde ein Runenklauenbär, der ins Spiel kommt, dazu führen, dass alle Fähigkeiten, die er auslöst, ein zusätzliches Mal ausgelöst werden.

* Falls du aus irgendeinem Grund zwei Nabans kontrollierst und ein Zauberer ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Naban sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.

* Falls ein Zauberer zur selben Zeit wie Naban (einschließlich Naban selbst) ins Spiel kommt und das dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

* Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

* In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der umgewandelten Manakosten der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

Naru Meha, die Meisterzauberin

{2}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Aufblitzen

Wenn Naru Meha, die Meisterzauberin, ins Spiel kommt, kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Andere Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Zauberer, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Naru während des Zuges das Spiel verlässt.

* Narus ausgelöste Fähigkeit kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.

* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie den gleichen Modus. Ein anderer Modus kann nicht bestimmt werden.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei Jayas brennendem Inferno), hat die Kopie den gleichen Wert für X.

* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie bei Mit Feuer bekämpfen, wenn dessen Bonuskosten bezahlt wurden), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon).

* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Oberste Kriegsfürstin Radha

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/4

Eile

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, erzeuge entsprechend viel Mana in einer beliebigen Kombination von {R} und/oder {G}. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

* Die Menge Mana, die du erzeugst, ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du als Angreifer deklarierst. Kreaturen, die angreifend ins Spiel gebracht werden, bevor Radhas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, werden nicht hinzugezählt. Kreaturen, die angreifen, aber den Kampf verlassen, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, werden jedoch gezählt.

* Nachdem Radhas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, kannst du Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor die Blocker deklariert werden.

Phyrexias Heilige Schrift

{2} {B} {B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Artefakt.

II — Zerstöre alle Nichtartefaktkreaturen.

III — Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen deiner Gegner ins Exil.

* Der Effekt der ersten Kapitel-Fähigkeit von Phyrexias Heiliger Schrift ist permanent. Er bleibt bestehen, nachdem Phyrexias Heilige Schrift das Spiel verlassen hat.

Pilzinfektion

{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturespielstein.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Pilzinfektion zu verrechnen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erzeugst keinen Saproling-Spielstein.

* Die Kreatur deiner Wahl befindet sich im Spiel, wenn du den Saproling-Kreaturespielstein erzeugst, selbst wenn sie in diesem Zug sterben würde, weil ihre Widerstandskraft 0 beträgt oder ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde. Ihre Fähigkeiten können das Erzeugen des Spielsteins beeinflussen oder ausgelöst werden, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Fähigkeiten, die auf diese Weise ausgelöst werden, werden verrechnet, nachdem die Kreatur deiner Wahl gestorben ist.

Planloser Beschuss

{5}{R}

Verzauberung

Wenn der Planlose Beschuss ins Spiel kommt, bestimme vier bleibende Karten, die keine Verzauberungen sind und die du nicht kontrollierst, und lege auf jede von ihnen eine Zielmarke.

Zu Beginn deines Endsegments und falls auf zwei oder mehr bleibenden Karten, die du nicht kontrollierst, eine Zielmarke liegt, zerstöre eine zufällig bestimmte dieser bleibenden Karten.

* Die bleibenden Karten, die keine Verzauberung sind und die Zielmarken erhalten haben, werden nicht als Ziel gewählt. Daher kann auf bleibende Karten mit Fluchsicherheit eine Zielmarke gelegt werden.

* Alle Zielmarken sind völlig gleichwertig. Dein Planloser Beschuss kann jede bleibende Karte zerstören, die du nicht kontrollierst und auf der eine Zielmarke liegt, unabhängig davon, wie die Zielmarke auf sie gelangt ist. Die Zielmarken können z. B. von einem zweiten Planlosen Beschuss stammen, den du oder ein anderer Gegner gewirkt hat.

* Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, an dem die bleibende Karte zufällig ausgewählt wird, und dem Zeitpunkt, an dem sie zerstört wird, keine Aktionen ausführen. Insbesondere gilt: Falls ein Land zufällig ausgewählt wird, kann es nicht für Mana getappt werden, bevor es zerstört wird.

* Falls unter den bleibenden Karten, auf denen Zielmarken liegen, eine oder mehrere bleibende Karten Unzerstörbarkeit haben, wird die zufällige bleibende Karte aus den übrigen bleibenden Karten mit Zielmarken ermittelt, die nicht Unzerstörbarkeit haben.

Präkognitionsfeld

{3}{U}

Verzauberung

Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen. *(Du kannst dies jederzeit tun.)*

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek wirken, falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist.
{3}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

* Das Präkognitionsfeld lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.

* Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du das Wirken des Zauberspruchs oder das Aktivieren der Fähigkeit abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karten beachten, die du von deiner Bibliothek spielst.

* Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten wie die, die von Jodah, ewiger Erzmagier, verliehen werden, bezahlen.

* Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand, darum kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.

* Die Karte, die du oben von deiner Bibliothek ins Exil schickst, wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Präkognitionsfelds verrechnet wird. Dies muss nicht die Karte sein, die oben auf deiner Bibliothek lag, als du die Fähigkeit aktiviert hast.

Rattenkolonie

{1}{B}

Kreatur — Ratte

2/1

Die Rattenkolonie erhält +1/+0 für jede andere Ratte, die du kontrollierst.

Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Rattenkolonie enthalten.

* Die erste Fähigkeit der Rattenkolonie lässt dich nur die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namen (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Sie kann jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen ist.

Replik des Zauberers

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Zauberer kontrollierst.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die Replik des Zauberers wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, die Kosten des Zauberspruchs zu erhöhen, indem sie deine Zauberer entfernen.

Revierteidigender Allosaurus

{2}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Bonus {2}{G} (Du kannst zusätzlich {2}{G} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)

Wenn der Revierteidigende Allosaurus ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, kämpft er gegen eine andere Kreatur deiner Wahl.

* Falls der Revierteidigende Allosaurus nicht im Spiel ist, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, oder falls das Ziel der Fähigkeit illegal ist, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner Kreatur wird Schaden zugefügt.

* Die Fähigkeit des Revierteidigenden Allosaurus kann eine andere Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel haben (wie z. B. einen Dinosaurier mit einer Erzürnen-Fähigkeit). Falls du seine Bonuskosten bezahlt hast, aber dein Gegner keine Kreaturen kontrolliert, die legale Ziele sind, muss die Fähigkeit eine andere deiner Kreaturen als Ziel haben. Also plane voraus, bevor du die Bonuskosten für einen gefräßigen Dinosaurier bezahlst.

Ritterin der Boshaftigkeit

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag

Fluchsicher vor Weiß (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von weißen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Die Ritterin der Boshaftigkeit erhält +1/+0, solange ein beliebiger Spieler eine weiße bleibende Karte kontrolliert.

* „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“ ist eine Variante der Fluchsicher-Fähigkeit. „Fluchsicher vor Weiß“ bedeutet, „diese bleibende Karte kann nicht das Ziel von weißen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten einer weißen Quelle sein, die deine Gegner kontrollieren.“

* Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur Fluchsicherheit verliert oder als Ziel bestimmt werden kann, als hätte sie keine Fluchsicherheit, betrifft dies auch Fluchsicher vor Weiß.

* Die Ritterin der Boshaftigkeit erhält +1/+0 nur dann, falls ein Spieler eine weiße bleibende Karte kontrolliert, unabhängig davon, wie viele weiße bleibende Karten es sind.

Ritterin der Gnade

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag

Fluchsicher vor Schwarz (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von schwarzen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Die Ritterin der Gnade erhält +1/+0, solange ein beliebiger Spieler eine schwarze bleibende Karte kontrolliert.

* „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“ ist eine Variante der Fluchsicher-Fähigkeit. „Fluchsicher vor Schwarz“ bedeutet, „diese bleibende Karte kann nicht das Ziel von schwarzen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten einer schwarzen Quelle sein, die deine Gegner kontrollieren.“

* Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur Fluchsicherheit verliert oder als Ziel bestimmt werden kann, als hätte sie keine Fluchsicherheit, betrifft dies auch Fluchsicher vor Schwarz.

* Die Ritterin der Gnade erhält +1/+0 nur dann, falls ein Spieler zumindest eine schwarze bleibende Karte kontrolliert, und unabhängig davon, wie viele schwarze bleibende Karten es sind.

Ritterschlag

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, hat Erstschlag und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ritter.

* Der Ritterschlag kann eine Kreatur verzaubern, die bereits ein Ritter ist. Sie erhält +2/+2 und Ersts Schlag, doch sie kann nicht noch ritterlicher werden.

Rona, Schülerin des Gix

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/2

Wenn Rona, Schülerin des Gix, ins Spiel kommt, kannst du eine historische Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil schicken. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

Du kannst Karten wirken, die keine Länder sind und die mit Rona ins Exil geschickt wurden.

{4}, {T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

* Falls Rona das Spiel verlässt, bleiben die ins Exil geschickten Karten dauerhaft im Exil. Falls Rona erneut ins Spiel kommt, besteht keinerlei Verbindung zwischen ihr und den Karten, die die „andere“ Rona ins Exil geschickt hat. Die neue Rona schickt einen neuen Satz von Karten mit ihrer ersten und letzten Fähigkeit ins Exil. Nur diese Karten können mit Ronas mittlerer Fähigkeit gewirkt werden.

* Die Karten werden von deiner Bibliothek aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Nachdem Ronas letzte Fähigkeit verrechnet wird, hast du Priorität, falls es dein Zug ist. Falls es zu diesem Zeitpunkt legal ist, kannst du die ins Exil geschickte Karte wirken, bevor ein Spieler eine Aktion ausführen kann.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen der Karten, die du aus dem Exil wirkst, beachten.

* Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten wie die, die von Jodah, ewiger Erzmagier, verliehen werden, bezahlen.

* Die ins Exil geschickten Karten sind nicht auf deiner Hand, darum kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.

* Sobald du beginnst, eine Karte zu wirken, hat es keine Auswirkung auf den Zauberspruch, falls du danach die Kontrolle über Rona verlierst.

* Die Karte, die du oben von deiner Bibliothek ins Exil schickst, wird festgelegt, sowie Ronas letzte Fähigkeit verrechnet wird. Dies muss nicht die Karte sein, die oben auf deiner Bibliothek lag, als du diese Fähigkeit aktiviert hast.

Schild des Reiches

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Falls eine Quelle der ausgerüsteten Kreatur Schaden zufügen würde, verhindere 2 dieser Schadenspunkte.

Ausrüsten {1}

* Falls mehrere Quellen gleichzeitig der ausgerüsteten Kreatur Schaden zufügen würden (z. B. mehrere blockende Kreaturen), werden von jeder Quelle 2 Schadenspunkte verhindert.

* Falls eine Kreatur mit zwei Schilden des Reiches ausgerüstet ist, werden 4 Schadenspunkte verhindert. Drei Schilde des Reiches verhindern 6 Schadenspunkte usw.

* Falls mehrfache Ersatzeffekte modifizieren würden, wie Schaden zugefügt würde, bestimmt der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden.

Schleimfuß, Wetterlicht-Thallid

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Pilzwesen

2/3

Immer wenn ein Saproling, den du kontrollierst, stirbt, fügt Schleimfuß, Wetterlicht-Thallid, jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{4}: Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.

* Falls ein Saproling, den du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt wie Schleimfuß stirbt, fügt Schleimfuß Schaden zu und du erhältst Lebenspunkte dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit von Schleimfuß dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Schutzbann des Kurators

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Die verzauberte bleibende Karte hat Fluchsicherheit.

Wenn die verzauberte bleibende Karte das Spiel verlässt und falls sie historisch war, ziehe zwei Karten. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

* Falls der Schutzbann des Kurators an eine historische bleibende Karte angelegt ist, die du nicht kontrollierst, ziehst du zwei Karten, wenn diese bleibende Karte das Spiel verlässt, und nicht der Beherrscher dieser bleibenden Karte.

* Falls du der bleibenden Karte eines Gegners Fluchsicherheit gibst, z. B. indem du sie mit dem Schutzbann des Kurators verzauberst, kann die bleibende Karte immer noch das Ziel von Zaubersprüchen des Gegners sein, aber nicht von deinen.

Schwarzklinge, neu geschmiedet

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jedes Land, das du kontrollierst.

Ausrüsten einer legendären Kreatur {3}

Ausrüsten {7}

* „Ausrüsten einer [Eigenschaft] Kreatur“ ist eine Variante des Ausrüsten-Schlüsselwortes. „Ausrüsten einer [Eigenschaft] Kreatur [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege diese Ausrüstung an eine [Eigenschaften] Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.“

* Ob die Kreatur deiner Wahl legendär ist, wird nur überprüft, sowie die erste Ausrüsten-Fähigkeit von Schwarzklinge, neu geschmiedet, aktiviert wird und sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur auf irgendeine Weise später nicht-legendär wird, bleibt Schwarzklinge, neu geschmiedet, an sie angelegt.

Shanna, Sisays Vermächtnis

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

0/0

Shanna, Sisays Vermächtnis, kann nicht das Ziel von Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.

Shanna erhält +1/+1 für jede Kreatur, die du kontrollierst.

* Zaubersprüche, die deine Gegner kontrollieren, können Shanna als Ziel haben.

* Shannas Fähigkeit, die ihre Stärke und Widerstandskraft modifiziert, wird nur angewendet, falls sie sich im Spiel befindet. In allen anderen Zonen ist sie eine 0/0 Kreaturenkarte.

* Solange sie sich im Spiel befindet, zählt Shannas letzte Fähigkeit sich selbst, also ist sie mindestens 1/1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Shanna zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Kreaturen, die du kontrollierst, während des Zuges das Spiel verlassen.

Skizzik

{3}{R}

Kreatur — Elementarwesen

5/3

Bonus {R} *(Du kannst zusätzlich {R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Verursacht Trampelschaden, Eile

Zu Beginn des Endsegments und falls seine Bonuskosten nicht bezahlt wurden, opfere Skizzik.

* Skizziks Fähigkeit überprüft in jedem Endsegment, ob seine Bonuskosten bezahlt wurden, als Skizzik gewirkt wurde. Du musst Skizziks Bonuskosten nicht in jedem Zug bezahlen (und kannst dies auch nicht tun, selbst wenn du die Bonuskosten wirklich gerne nochmal bezahlen wolltest).

Sporenkronen-Thallid

{1}{G}

Kreatur — Pilzwesen

2/2

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die ein Pilzwesen oder Saproling ist, erhält +1/+1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Pilzwesen- oder Saproling-Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Sporenkronen-Thallid während desselben Zuges das Spiel verlässt.

* Falls eine Kreatur aus irgendeinem Grund sowohl ein Pilzwesen als auch ein Saproling ist, gibt die Fähigkeit des Sporenkronen-Thallid ihr nur +1/+1.

Sprühender Blitz

{3}{R}

Spontanzauber

Der Sprühende Blitz fügt einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte und jeder Kreatur, die er kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

* Der Sprühende Blitz hat nur den Spieler als Ziel. Kreaturen mit Fluchsicherheit, die der Spieler kontrolliert, wird Schaden zugefügt.

Squee der Unsterblichen

{1}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Goblin

2/1

Du kannst Squee den Unsterblichen auch aus deinem Friedhof oder dem Exil wirken.

* Squees Fähigkeit verhindert nicht, dass du Squee aus einer anderen Zone wirkst.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen beachten und seine Kosten bezahlen, um Squee aus dem Friedhof oder dem Exil zu wirken.

Stab des Hexenmeisters

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat „{T}: Diese Kreatur fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Falls diese Kreatur ein Zauberer ist, fügt sie dem Spieler oder Planeswalker stattdessen 2 Schadenspunkte zu.“

Ausrüsten {3}

* Ob die ausgerüstete Kreatur ein Zauberer ist, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur das Spiel verlassen hat, nutze die zuletzt bekannten Informationen, um zu ermitteln, ob sie ein Zauberer war.

* Die ausgerüstete Kreatur und nicht der Stab des Hexenmeisters ist die Quelle der Fähigkeit, die Schaden zufügt, und des zugefügten Schadens.

Stahlhand-Champion

{G}{G}{G}

Kreatur — Elf, Ritter

5/4

Der Stahlhand-Champion kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

* Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Stromdiener

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/3

Enttappe zu Beginn deines Endsegments ein Artefakt deiner Wahl.

* Die Fähigkeit des Stromdieners kann auch eine Artefaktkreatur, z. B. auch sich selbst, als Ziel haben.

Sturmwind-Dschinn

{U}{U}{U}

Kreatur — Dschinn

0/4

Fliegend

Der Sturmwind-Dschinn erhält +1/+0 für jedes Insel-Standardland, das du kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Sturmwind-Dschinns, die seine Stärke modifiziert, wird nur angewendet, während er sich im Spiel befindet. In allen anderen Zonen ist er eine 0/4 Kreaturenkarte.

Teferi, Held Dominarias

{3}{W}{U}

Legendärer Planeswalker — Teferi

4

+1: Ziehe eine Karte. Enttappe zu Beginn des nächsten Endsegments zwei Länder.

–3: Lege eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, als dritte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers.

–8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du eine Karte ziehst, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.“

* Du entscheidest erst in deinem nächsten Endsegment, welche zwei Länder enttappt werden.

* Du bestimmst das Ziel für die ausgelöste Fähigkeit von Teferis Emblem, nachdem du dir die Karte, die du gezogen hast, angeschaut hast.

Teferis Eid

{3}{W}{U}

Legendäre Verzauberung

Wenn Teferis Eid ins Spiel kommt, schicke eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Du kannst zweimal pro Zug Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, aktivieren, anstatt nur einmal.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls Teferis Eid zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

* Falls die ins Exil geschickte Karte eine Aura ist, bestimmt der Besitzer der Karte, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückgebracht wird. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte mit Fluchsicherheit deines Gegners angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie im Exil.

* Für die zweite Fähigkeit von Teferis Eid kannst du dieselbe Fähigkeit eines Planeswalkers zweimal aktivieren oder du kannst zwei verschiedene Fähigkeiten des Planeswalkers aktivieren.

* Falls du aus irgendeinem Grund mehr als ein Exemplar von Teferis Eid kontrollierst, kannst du Fähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, nicht öfter als zweimal pro Zug auslösen.

Temporale Machenschaften (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2}{U}

Hexerei

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls du ein Artefakt kontrollierst, ziehe eine Karte.

* Ob du ein Artefakt kontrollierst, wird erst überprüft, nachdem die Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wurde. Falls die Kreatur deiner Wahl das einzige Artefakt ist, das du kontrollierst, ziehst du keine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, zu dem versucht wird, die Temporalen Machenschaften zu verrechnen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Teshar, Apostel der Ahnfrau

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Kleriker

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

* Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Tetsuko Umezawa, die Flüchtige

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

1/3

Kreaturen mit Stärke oder Widerstandskraft 1 oder weniger, die du kontrollierst, können nicht geblockt werden.

* Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Ändern ihrer Stärke zu 1 oder weniger nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Das Ändern ihrer Widerstandskraft zu 1 führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird, und das Ändern ihrer Widerstandskraft zu weniger als 1 führt dazu, dass sie stirbt.

Thallid-Wahrsager

{3}{B}

Kreatur — Pilzwesen

2/3

{2}, opfere eine Kreatur: Ziehe eine Karte.

* Du kannst den Thallid-Wahrsager opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Tiana, Schiffstechnikerin

{3}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Handwerker

3/3

Fliegend, Ersts Schlag

Immer wenn eine Aura oder Ausrüstung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du ihre Karte zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Tianas letzte Fähigkeit wird ausgelöst und erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die es dir erlaubt, die Aura oder Ausrüstung während des nächsten Endsegments zurückzubringen. Dies geschieht auch, falls Tiana das Spiel vor dem Ende des nächsten Endsegments verlässt.

* Falls eine Aura, die du kontrollierst, direkt nachdem Tiana das Spiel verlassen hat, auf den Friedhof gelegt wird (z. B. weil Tiana das Spiel verlassen hat, aber die Aura als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof gelegt wurde, nachdem sie festgestellt hat, dass sie an nichts angelegt ist), wird Tianas letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Falls eine Aura oder eine Ausrüstung, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt wie Tiana auf einen Friedhof gelegt wird (z. B. weil ein Effekt alle bleibenden Karten, die keine Länder sind, zerstört), kannst du sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Falls eine Aura oder eine Ausrüstung während des Endsegments auf den Friedhof gelegt wird, kannst du sie erst während des nächsten Endsegments und nicht während des aktuellen Endsegments zurückbringen.

* Falls eine Aura oder eine Ausrüstung den Friedhof verlässt, nachdem Tianas letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, wird sie nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Tobender Zyklus

{3}{R}

Kreatur — Zyklon

4/4

Der Tobende Zyklon erhält -2/-0, solange ihn zwei oder mehr Kreaturen blocken.

* Falls alle bis auf einen Blocker des Tobenden Zyklopen aus dem Kampf entfernt werden, hört der Effekt des Tobenden Zyklopen sofort auf, seine Stärke zu reduzieren.

Torgaar, der fleischgewordene Hunger

{6}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Avatar

7/6

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise geopfert Kreatur {2} weniger.

Wenn Torgaar, der fleischgewordene Hunger, ins Spiel kommt, wird der Lebenspunktstand von bis zu einem Spieler deiner Wahl gleich der Hälfte seiner Startlebenspunktezahl, abgerundet.

* Torgaars erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {B}{B} senken. Du kannst eine beliebige Anzahl von Kreaturen opfern, selbst wenn sie Torgaars Kosten nicht weiter senken.

* Um deinen Lebenspunktstand auf die Hälfte deiner Startlebenspunktezahl zu setzen (normalerweise auf 10, die Hälfte von 20), verlierst bzw. erhältst du die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten. Beträgt dein Lebenspunktstand beispielsweise 4, sowie Torgaars Fähigkeit verrechnet wird und dich als Ziel hat, erhältst du 6 Lebenspunkte dazu. Falls dein Lebenspunktstand 25 ist, sowie sie verrechnet wird, verlierst du 15 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* In einer Partie Two-Headed Giant sorgt Torgaars Fähigkeit dafür, dass der Lebenspunktstand eines Teams auf die Hälfte ihrer Startlebenspunktezahl gesetzt wird (normalerweise 15, die Hälfte von 30), aber nur der Spieler deiner Wahl erhält oder verliert in diesem Fall tatsächlich diese Anzahl Lebenspunkte.

Übungskonstrukt

{1}

Artefakt Kreatur — Konstrukt

1/1

Wenn das Übungskonstrukt stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Falls einer anderen Kreatur zum selben Zeitpunkt wie dem Übungskonstrukt tödlicher Schaden zugefügt wird, kann die Fähigkeit des Übungskonstrukts nicht rechtzeitig eine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen, um sie zu retten.

Untergang der Thran

{5}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Zerstöre alle Länder.

II, III — Jeder Spieler bringt zwei Länderkarten aus seinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls ein Spieler aus irgendeinem Grund nur eine Länderkarte in seinem Friedhof hat, wenn eine der beiden letzten Kapitel-Fähigkeiten des Untergangs der Thran verrechnet wird, bringt dieser Spieler die eine Karte ins Spiel zurück.

Uralte Feindseligkeit

{1}{G}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, falls sie legendär ist. Dann kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du kannst die Uralte Feindseligkeit nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.

* Die Kreatur, die du kontrollierst, muss nicht legendär sein. Sie erhält einfach keine +1/+1-Marke bevor sie kämpft, falls sie nicht legendär ist.

* Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie versucht wird, die Uralte Feindseligkeit zu verrechnen, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Uralte Feindseligkeit zu verrechnen, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls die Kreatur ein legales Ziel ist, nicht aber die Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, dann legst du dennoch eine Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst, falls sie legendär ist.

Urgoros der Seelenlose

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Specter

4/3

Fliegend

Immer wenn Urgoros der Seelenlose einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft der Spieler eine zufällig bestimmte Karte ab. Falls er das nicht kann, ziehst du eine Karte.

* Falls der Spieler eine Karte auf seiner Hand hat, wird sie zufällig abgeworfen (auch wenn das eigentlich nicht sehr zufällig ist). Du ziehst keine Karte.

Urzas Zauberbuch

{2}

Artefakt

{3}, {T}: Ziehe eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, du schickst eine historische Karte aus deinem Friedhof ins Exil. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

* Du bestimmst erst, ob du eine Karte abwirfst oder aus deinem Friedhof ins Exil schickst, nachdem du dir die Karte, die du gezogen hast, angesehen hast.

* Du kannst auch dann bestimmen, eine Karte abzuwerfen, falls sich eine historische Karte in deinem Friedhof befindet, die du ins Exil schicken könntest.

Valduk, Hüter der Flamme

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug für jede Aura und jede Ausrüstung, die an Valduk, Hüter der Flamme, angelegt ist, einen 3/1 roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein, der Eile hat und Trampelschaden verursacht. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Valduk zählt nur Auren und Ausrüstungen, die an ihn angelegt sind, und nicht alle Auren und Ausrüstungen, die du kontrollierst.

* Falls Valduk das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, verwende die Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die zuletzt an ihn angelegt waren, bevor er das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, wie viele Spielsteine erzeugt werden.

* Falls Valduk das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit verrechnet wurde, werden die Spielsteine dennoch zu Beginn des Endsegments ins Exil geschickt.

Verix Bladewing

{2}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Drache

4/4

Bonus {3} *(Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Fliegend

Wenn Verix Bladewing ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, erzeuge einen legendären 4/4 roten Drache-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit namens Karox Bladewing.

* Verix Bladewing führt im Englischen eine neue Formulierung zur Erzeugung von legendären Spielsteinen ein. Im Deutschen wird weiterhin die alte Formulierung benutzt.

Versiegelung

{1}{W}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn die Versiegelung ins Spiel kommt, schicke eine getappte Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Versiegelung das Spiel verlässt.

* Falls die Versiegelung das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wird die Karte ins Spiel zurückgebracht, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Von Augenblick zu Augenblick

{1}{U}

Spontanzauber

Bonus {1}{U} *(Du kannst zusätzlich {1}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, Von Augenblick zu Augenblick zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, selbst wenn die Bonuskosten bezahlt wurden.

Wachposten des Perlendreizacks

{4}{U}

Kreatur — Meervolk, Soldat

3/3

Aufblitzen

Wenn der Wachposten des Perlendreizacks ins Spiel kommt, kannst du eine historische bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe die Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls der Wachposten des Perlendreizacks zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

* Falls die ins Exil geschickte Karte eine Aura ist, bestimmt der Besitzer der Karte, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte mit Fluchsicherheit deines Gegners angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie im Exil.

* Falls der Wachposten des Perlendreizacks irgendwie während des Endsegments eines Zuges ins Spiel kommt, wird die ins Exil geschickte Karte erst zu Beginn des Endsegments des nächsten Zugs ins Spiel zurückgebracht.

Wandermagierin der Akademie

{4}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Zauberer kontrollierst.

Wenn die Wandermagierin der Akademie ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Falls du mehr als einen Zauberer kontrollierst, werden die Kosten der Wandermagierin der Akademie trotzdem nur um {1} reduziert.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die Wandermagierin der Akademie wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, die Kosten des Zauberspruchs zu erhöhen, indem sie deine Zauberer entfernen.

Wisper, die Blutliturgistin

{3}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

{T}, opfere zwei Kreaturen: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Wisper kann eine der Kreaturen sein, die geopfert werden, um ihre Fähigkeit zu aktivieren.

* Keine der geopfert Kreaturen kann das Ziel von Wispers Fähigkeit sein.

Zeitalter des Eises

{3}{U}

Verzauberung — Sage

(*Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.*)

I, II — Tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Sie enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du das Zeitalter des Eises kontrollierst.

III — Bringe alle getappten Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Die Effekte der ersten zwei Kapitel-Fähigkeiten des Zeitalters des Eises enden, falls du die Kontrolle über das Zeitalter des Eises verlierst, auch falls es direkt danach zurück unter deine Kontrolle gelangt ist oder du ein zweites Zeitalter des Eises wirkst.

* Der Effekt der letzten Kapitel-Fähigkeit des Zeitalters des Eises bringt alle getappten Kreaturen zurück, nicht nur die vom Zeitalter des Eises getappten.

Zorn der Kriegsfürstin

{R}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

* Du kannst den Zorn der Kriegsfürstin auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Du ziehst dennoch eine Karte.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Kaladesh, Äther-Rebellion, Amonkhet, Stunde der Vernichtung, Innistrad, Ixalan, Rivalen von Ixalan und Planeswalker-Deck sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2018 Wizards.